Žaidimas kaip vaiko socializacijos veiksnys ikimokykliniame amžiuje

Vanda Aramavičiūtė
Profesorė habiluota socialinių mokslų (edukologijos) daktarė
Vilniaus universiteto
Edukologijos katedra
Universiteto g. 9/1, LT-01513 Vilnius
Tel. (8 5) 266 76 25

Placida Jasiūnaitė
Socialinių mokslų (edukologijos) doktorantė
Vilniaus universiteto
Edukologijos katedra
Universiteto g. 9/1, LT-01513 Vilnius
Tel. (8 5) 266 76 25

Straipsnyje siekiama aktualinti socializacijos reikšmę brandinant visavertę žmogaus asmenybę. Pripažįstant socializacijos ontogenezėje prasmę ir specifiką, iškeliama ypatinga pirminės socializacijos svarba vaikystėje. Iš veiksnių, lemiančių socializacijos procesus šiame amžiuje, išskiriamas žaidimas kaip pagrindinė vaiko veikla. Remiantis XIX ir XX amžiaus žaidimo teorijomis ir šiuolaikinių tyrimų duomenimis, holistiniu požiūriu aptariama žaidimo samprata ir funkcijos, ryškinančios realias žaidimo galimybes visavertei vaiko socializacijai.

***Pagrindiniai žodžiai**: socializacija, vaikystė, žaidimas, žaidimo paskirtys, reikšmės, galimybės.*

Įvadas

Šiuolaikinės psichologijos, sociologijos ir edukologijos požiūriu, socializacija yra daugiasluoksnis fenomenas, kurį galima nagrinėti daugeliu aspektų. Tačiau apibūdindami socializacijos reikšmę visavertės asmenybės raidai, šių mokslų atstovai visų pirma linkę pabrėžti jos įtaką asmens socialinei saviraidai. Tai leidžia socializaciją įvardyti kaip esminį žmogaus buvimo konkrečiame sociume pagrindą bei išraišką, kaip individo prisitaikymą prie aplinkos ar jį supančių žmonių bendrijos, integravimąsi į visuomenę.

Padėdama individui integruotis į visuomenę, socializacija sudaro sąlygas individualybei formuotis. Socializacijos metu „individas formuojasi ir tobulina savo Aš, savo vidines esmingąsias galias, ankstesniųjų kartų patirtį transformuoja į savo individualiąją patirtį“ (Bitinas, 2000, p. 88). Be abejo, šiame procese itin svarbi individo sąveika su kultūra, žadinanti individo pažintinį aktyvumą, lengvinanti asmeninės tapatybės įgijimą, skatinanti vertybių internalizaciją ir atitinkamų vertybinių nuostatų formavimąsi. Tuo remiantis socializaciją galima apibrėžti kaip žmonijos kultūros perėmimą, o individualizaciją – kaip tos kultūros individualų transformavimąsi, suponuojantį dvasinę asmens tapatybę. Vadinasi, socializacija, kaip ilgalaikis ir daugkartinis procesas, apima „individo įsijungimą į visuomenę, perėmimą jos sukurtos kultūros ir individo socialinio statuso bei socialinių vaidmenų raidą“ (Juodaitytė, 2002, p. 38–39).

Šioms socializacijos sampratoms linkę pritarti ir kiti tyrėjai (Berns, 1996; Broom, Bonjean, Broom, 1992; Merkys, 2002; Ricards, 1974; Tillmann, 1994; Vaitkevičius, 1995 ir kt.). Skirtumas tik tas, kad tie autoriai, kurie daugiau remiasi psichoanalizės koncepcija, socializaciją linkę suvokti kaip individo prisitaikymą prie aplinkos, interakcionizmo – kaip sąveiką, biheviorizmo – kaip socialinį mokymąsi, humanizmo – kaip žmogaus ir pasaulio humanizavimą, padedantį išsaugoti humaniškumą ir savyje, ir kituose. Antai R. M. Berns (1996), būdama artima pastarajam požiūriui, socializaciją apibūdina kaip procesą, kurio metu individai įgyja žinių, įgūdžių ir charakterio bruožų, leidžiančių jiems tapti efektyviais grupių ir visuomenės nariais. J. Vaitkevičius (1995), nors tam tikra prasme ir nenutolsta nuo požiūrio, kad žmogus, gyvendamas tarp kitų žmonių ir juos pažindamas, pradeda susitapatinti su jais ir iškirti save iš kitų žmonių, socializaciją įvardija ir kaip asmenybės kūrimo ir savikūros procesą, arba mokymąsi. G. Merkiui socializacija yra „kaip, viena vertus, visuomenės socialinės struktūros, aplinkos ir, kita vertus, kaip vidinių asmenybės prielaidų sąveikos produktas“ (2002, p. 35).

Turint galvoje besikeičiantį visuomenės socialinį kultūrinį kontekstą, keliamas klausimas, kaip sudaryti palankias sąlygas įvairių socialinių grupių socializacijai (Kvieskienė, 2003; Leliūgienė, 1997; Merkys, 2002; Valickas, 1997; Vaitkevičius, 1995; Vasiliauskas, 2006 ir kt.). Taip pat aktualu suvokti socializacijos prasmę ir specifiką žmogaus ontogenezėje paskirstant dėmesį skirtingo amžiaus vaikų grupėms: ikimokyklinio amžiaus (Juodaitytė, 2002), jaunesniojo mokyklinio amžiaus (Butvilas, 2008; Ivanauskienė, 1996), paauglių ir jaunuolių (Martišauskienė, Aramavičiūtė, 2004 ir kt.). Daroma prielaida, kad nepavėluota ir visavertė socializacija gali apsaugoti visuomenę nuo destruktyvių veiksmų – konformizmo, nihilizmo, agresyvumo, smurto, delinkvencijos. Kartu pabrėžiama, kad būtina laiku, dar ikimokykliniame amžiuje, įsigilinti į socializacijos procesų kokybę, kad ankstyvi griaunamieji vaiko veiksmai netaptų elgesio destrukcijos priežastimi vėlesniais amžiaus tarpsniais. Tuomet socializacija – „visuomenės kultūros perteikimo vaikams procesas, siekiant formuoti kūdikio individualybę, paklūstančią tam tikroms kultūros tradicijoms ir socialinėms normoms“ (Kvieskienė, 2005, p. 22). Drauge įspėjama, kad tos visuomenės, kurios nelabai domisi vaikų socializacija, gali turėti daugiau nevisaverčių žmonių, gebančių griauti, o ne kurti kultūrą ir civilizaciją.

Aišku, socializacijos procesų specifikos pažinimas įvairiais amžiaus tarpsniais neįmanomas be vaiko biologinės ir psichologinės raidos ypatumų ir jų tarpusavio ryšių su socialine kultūrine aplinka analizės. Tik taip įmanoma geriau suvokti socialinės aplinkos įtaką vaiko asmenybės raidai ir, kas pedagoginiu atžvilgiu itin svarbu, įžvelgti socializacijos procesų netolygumą ir ypač intensyvią jų raišką ankstyvoje vaikystėje. „Juk jau ankstyvoje vaikystėje, netgi kūdikystėje, prasideda socializavimas, t. y. vaiko jungimas į visuomenę, kai jis prisiriša prie motinos, tėvo, kitų šeimos narių,“ – tvirtina J. Vaitkevičius (1995, p. 96). Pasirodo, šiame amžiuje vykstančios socializacijos intensyvumą lemia visiškas vaikų nesava-

rankiškumas ir ypatingas imlumas aplinkos poveikiams – tuomet vaikas perima pačius svarbiausius elgesio, bendravimo ir veiklos būdus ir net renkasi pagrindinius vaidmenis visam būsimam gyvenimui. Todėl šis amžius vadinamas pradiniu visuomeninio patyrimo perėmimo etapu, siejamu su pirmine socializacija, itin intensyviai pasireiškiančia penktais–septintais gyvenimo metais (Kontautienė, 1978; Juodaitytė, 2002 ir kt.). Pirminės socializacijos metu perimta tikrovė, sociologo V. Leonavičiaus (2004) nuomone, tampa asmens pamatiniu pasauliu, siejamu su pagrindinių normų ir vertybių perėmimu.

Kadangi žmogaus tapsmas asmenybe ontogenezės procese vyksta nuo išorinio (socialinio) į individo vidinį (biopsichinį) pasaulį, tai ankstyvoje vaikystėje būtina sukurti visavertę aplinką šeimoje ir ikimokyklinėje įstaigoje. Kai nesudaromos normalios gyvenimo ir veiklos sąlygos, vaiko socializacija gali virsti nepageidaujama stichine, negatyvia ar net desocializacija: „asmenybė laipsniškai perima asocialias gyvenimo normas bei vertybes, ima tenkinti savo poreikius socialiai nepriimtinais būdais, ignoruoja prosocialios aplinkos poveikius“ (Valickas, 1997, p. 14). Dėl to tėvams ir ikimokyklinių institucijų auklėtojams svarbu suprasti, kurie šeimos ir darželio gyvenimo bei veiklos komponentai labiausiai paveikia vaiko asmenybės savybių sklaidą. Iš jų pravartu išskirti žaidimus, kaip šio amžiaus vaikų specifinę veiklą, galinčią paspartinti socializacijos procesus.

Kai kurie autoriai (Adler, 2003; Berne, 2009; Edenhammar ir Wahlund, 1997; Frost, 2010; Gučas, 1994; Kontautienė, 1978; Monkevičienė, 1995; Pikūnas, Palujanskienė, 2001; Žukauskienė, 2001) žaidimą suvokia kaip ypatingą vaikų gyvenimo reiškinį, gyvenimo būdą ar neatskiriamą gyvenimo sritį, susipažinimo su aplinkiniu pasauliu šaltinį, būtiną asmenybės raidos sąlygą ir pan. Tačiau nors ir linkstama pripažinti žaidimų reikšmę vaiko asmenybės raidai, bet žaidimas kaip vaiko socializacijos veiksnys ikimokykliniame amžiuje nėra pakankamai nagrinėtas. Kita vertus, žaidimas yra daugiamatis fenomenas, kuriam apibrėžti sukurta nemažai teorijų, savaip aiškinančių žaidimo esmės, funkcijų, rūšių klausimus. Todėl iškyla ***mokslinė problema***, kokios yra realios žaidimų galimybės, padedančios suponuoti ikimokyklinio amžiaus vaikų visavertę socializaciją.

Tyrimo objektas – žaidimas ir jo įtaka ikimokyklinio amžiaus vaikų socializacijai.

Tyrimo tikslas – holistiniu požiūriu aptarti žaidimą, kaip daugiamatį fenomeną, remiantis XIX ir XX a. vyravusiomis žaidimo teorijomis ir naujausiais tyrimais.

Tyrimo uždaviniai: pateikti žaidimo sampratos raidą šių teorijų požiūriu; išskirti esmines žaidimo funkcijas ir jų įtaką vaiko socializacijai.

Žaidimo sampratos raida

Kaip žinoma, žaidimai daugeliu aspektų domina įvairių mokslo sričių specialistus: filosofus, menininkus, pedagogus, psichologus, sociologus, antropologus ir kt. Kai kurie iš jų, laikydamiesi vienų ar kitų filosofinių pažiūrų, sukūrė įvairių žaidimo teorijų. Nors žaidimų istorijos pradžia yra antika, bet aktyvaus tyrimo objektu žaidimai tapo tik XIX a. antrojoje pusėje. Šis laikotarpis ir yra žaidimų teorijos kūrimo pradžia (Stonkus, 1998).

Remiantis žaidimo teoretikų (Berne, 2009; Kaffemanienės, 1995; Leeper, 1968; Stonkaus, 1998; Winnicott, 2009 ir kt.) darbais, galima išskirti XIX ir XX amžiais vyravusias žaidimų teorijas ir jų propaguojamas žaidimo sampratas (1 lentelė).

Taigi teorijos žaidimo sampratą susieja su veikla. Žaidimai kaip veikla, užimanti ypatingą vietą vaiko asmenybės ugdyme, plačiai aptariami pedagogų ir psichologų darbuose. Skirtumas tik tas, kad teorijos linkusios pripažinti ne tas pačias veiklos charakteristikas. Todėl vienos jų žaidimą apibūdina kaip asmeninę (saviraiškos teorija) ir tarpasmeninę veiklą (transakcinės analizės teorija), kitos – kaip kūrybinę (pereinamųjų objektų teorija), laisvąją (jėgų pertekliaus teorija), maloniąją (pasitenkinimo teorija ir funkcinio pasitenkinimo teorija), parengiamąją (pratimų arba saviauklos teorija), specialiąją (asmenybės teorija), terapinę (kompensacijos teorija). Kita vertus, nors pasitenkinimo ir funkcinio pasitenkinimo teorijos vienodai apibūdina žaidimą, S. Freudo ir K. Buhler žaidimo supratimas skiriasi: S. Freudui žaidimas yra „troškimas pasitenkinimo kaip pagrindinio gyvenimo tikslo“ (Stonkus, 1998, p. 15), o K. Buhler žaidimas yra „veikla, kuri sukelia funkcinį pasitenkinimą ir yra tiesiogiai jo arba dėl jo palaikoma“ (ten pat, p. 17).

Be to, kai kurie žaidimo tyrėjai, nepriklausantys kuriai nors teorijai, taip pat panašiai charakterizavo žaidimą kaip veiklą arba išskyrė naujus jos požymius. Iš jų verta paminėti: žaidimo kaip visapusiškos asmenybės raidos veiklą (Edenhammar, Wahlund, 1997), dorinio ar vertybinio ugdymo veiklą (Bitinas, 2000; Grabauskienė, 1996), laisvo pasirinkimo veiklą (Dambrauskas, 2006; Jovaiša, 2007), terapinę veiklą (Navaitis, 1997; Dvarionas, 1999). Remiantis S. Stonkumi (1998), pravartu turėti galvoje ir kitų to meto žaidimo tyrėjų skiriamas

1 lentelė. ***Žaidimų sampratos XIX ir XX a. žaidimo teorijų požiūriu***

Teorijos	*Teorijos atstovai*	*Žaidimo sampratos*
Jėgų pertekliaus	H. Spencer	Laisvoji veikla
Pasitenkinimo	S. Freud	Malonioji veikla
Kompensacijos	A. Adler	Terapinė veikla
Funkcinio pasitenkinimo	K. Buhler	Malonioji veikla
Pereinamųjų objektų	D. Winnicott	Kūrybinė veikla
Asmenybės	C. Rogers	Specialioji veikla
Transakcinės analizės	E. Berne	Tarpasmeninė veikla
Pratimų arba saviauklos	K. Gross	Parengiamoji veikla
Saviraiškos	J. Chateau	Asmeninė veikla

2 lentelė. ***Žaidimo teorijų paplitimas***

Šalys	*Žaidimo teorijos*
JAV	Asmenybės teorija, transakcinės analizės teorija
Anglija	Jėgų pertekliaus teorija, pereinamųjų objektų teorija
Austrija	Pasitenkinimo teorija, kompensacijos, funkcinio pasitenkinimo teorija
Prancūzija	Saviraiškos teorija
Vokietija	Funkcinio pasitenkinimo teorija, pratimų arba saviauklos teorija

šias žaidimo sampratas: kaip asmenybės realizacijos, darbo arba pasirengimo darbui, estetinio pasitenkinimo, tikrovės perkūnijimo, socialinės veiklos ar veiklos dvasiai. Tad galima sakyti, kad istorija tarsi sukūrė žaidimo sampratų žemėlapį, kuriame žaidimo sampratos įvairuoja nuo žaidimo apibrėžties kaip kūno veiklos iki žaidimo kaip dvasios veiklos.

Palyginus XIX ir XX a. žaidimus nagrinėjusias šalis paaiškėjo, kokiose šalyse ir kurios žaidimų teorijos labiausiai paplitusios (2 lentelė).

Akivaizdu, kad žaidimo teorijų židinys – JAV, Anglija, Austrija, Vokietija. Kai kuriose šalyse vyravo kelios skirtingos ar panašios žaidimų teorijos. Pavyzdžiui, Austrijoje paplitusios panašios pasitenkinimo ir funkcinio pasitenkinimo teorijos skyrėsi tyrimo objektais. Be to, XX a. pradžioje Austrijoje ir Vokietijoje gyvavo ta pati K. Buhler funkcinio pasitenkinimo teorija. Taigi ilgainiui žaidimo teorijos plito po įvairias šalis. Kaip rašo A. Gučas (1994), prasidėjusios senovėje, žaidimo sampratos išsisklaidė po įvairias pasaulio šalis, ten jos adaptavosi ir transformavosi, užgimė įvairios žaidimo sampratos kryptys. Tam, be abejonės, daug įtakos turėjo vaikų darželių įsikūrimo pradžia, kuri buvo gana įvairi. Be to, asmenys, dirbantys su vaikais, dažnai naudojasi ne viena žaidimo teorija ir laikosi ne vienos kurios ugdymo sistemos, o sukuria ir savo sistemas. Šitai rodo tiek Lietuvos, tiek užsienio šalių darželių patirtis.

Ikimokykliniame amžiuje žaidimas dažniausiai įvardijamas kaip pagrindinė ir labiausiai prieinama veikla, atitinkanti to amžiaus vaiko mąstymą, emocionalumą, aktyvumą, poreikį bendrauti. Šiame kontekste žaidimas pavadinamas ir ugdymo metodu ar universaliausia ugdymo strategija, pasaulio tyrinėjimo priemone, išradingumo forma, socializacijos būdu. Tačiau kartu primenama: kad ikimokyklinio auklėjimo grupėse organizuojami žaidimai padėtų vaikui save realizuoti, įsigyti visuomenėje priimtinų vertybių, reikia žaidimus atitinkamai keisti (Žukauskienė, 2001 ir kt.). Iš čia išeitų, kad taip pripažįstamas daugiafunkcis žaidimo vaidmuo.

Funkciją įprasta apibrėžti kaip atlikimą – vykdymą, kuris, anot L. Jovaišos (2007), arba sutampa su keliamais tikslais, uždaviniais reikšme ir paskirtimi, arba išryškėja vėliau ir ne visada sutampa su siekiamais tikslais. Taigi, žaidimo funkcija prilygsta paskirties, vaidmens, reikšmės, veiklos, kaip anksčiau numatyto tikslo, apibrėžimui. Dabartinės lietuvių kalbos žodynas (2006) taip pat panašiai nusako funkcijos esmę. Į tai atsižvelgus, aptariant žaidimo funkcijas analizuojamos *žaidimo paskirtys*, turinčios ryšį su ugdymo tikslais.

Žaidimo paskirtis

Kaip jau buvo įsitikinta, žaidimų teorijų skelbiamos žaidimų sampratos įvairavo labiau nei žaidimų paskirtys, kurios buvo panašesnės ar net adekvačios (3 lentelė).

Akivaizdu, kad teorijos buvo linkusios pripažinti tas pačias žaidimų paskirtis. Anot S. Stonkaus (1998), žaidimo kaip asmenybės bendro ugdymo paskirtį iškėlė net keturios teorijos: pereinamųjų objektų, asmenybės, pratimų arba saviauklos ir saviraiškos. Šiai žaidimo paskirčiai neprieštaravo ir A. Ruzgienė (1996), K. Edenhammar ir C. Wahlund (1997). Žaidimo kaip asmens psichinio ugdymo paskirtį

3 lentelė. ***Žaidimo paskirtys įvairių teorijų požiūriu (remiantis S. Stonkumi, 1998)***

Teorijos	*Žaidimo paskirtys*
Jėgų pertekliaus	Asmens fizinis ir dvasinis ugdymas
Pasitenkinimo	Asmens fizinis ir dvasinis ugdymas
Kompensacijos	Asmens psichinis ugdymas
Funkcinio pasitenkinimo	Asmens fizinis ir dvasinis ugdymas
Pereinamųjų objektų	Bendras asmenybės ugdymas
Asmenybės	Bendras asmenybės ugdymas
Transakcinės analizės	Asmens psichinis ugdymas
Pratimų arba saviauklos	Bendras asmenybės ugdymas
Saviraiškos	Bendras asmenybės ugdymas

nurodė dvi teorijos: kompensacijos ir transakcinės analizės. Šios nuomonės laikosi ir V. Indrašienė (1999), D. Dvarionas ir G. Navaitis (1999). Žaidimo, kaip asmens fizinio ir dvasinio ugdymo, paskirtį iškėlė trys teorijos: jėgų pertekliaus, pasitenkinimo ir funkcinio pasitenkinimo. Tam pritarė ir Lietuvos tyrėjai J. Dambrauskas (2006), A. Grabauskienė (1996), P. Ivanovas (2000), L. Jovaiša (2007). Kai kurie iš jų linkę pabrėžti lavinimosi ir mokymosi įgūdžių ugdymą žaidimo metu (Dabkevičienė, 1996; Dineika, 2000; Jonitė, Karpavičiūtė, Sabienė, 2009; Šniras, 2002).

Pravartu atkreipti dėmesį į psichologės R. Žukauskienės (2001) mintį apie psichoanalitiko S. Freudo ir kognityvizmo atstovo J. Piaget požiūrio į žaidimų paskirtį palyginimą. Pasirodo, kad S. Freudas vertino žaidimą kaip priemonę įtampai mažinti ir tokiems jausmams kaip pyktis, nerimas ar frustracija išreikšti. J. Piaget manė, kad „žaidžiant atsiskleidžia pažintiniai procesai. Simboliniai žaidimai parodo vaiko pastangas orientuotis realybėje. Žaidžiant sprendžiamas konfliktas tarp vaiko savito pasaulio suvokimo ir realaus pasaulio. Vaikas fantazuodamas gali tyrinėti ir išmėginti daugelį pažintinių reagavimo būdų, kuriuos tikrovėje atlikti neįmanoma“ (Žukauskienė, 2001, p. 188).

Šiame kontekste naudinga pridurti K. Edenhammar ir C. Wahlund (1997, p. 4) požiūrį: „žaidimas yra kultūros funkcija, vienas iš civilizacijos pagrindų, universalus ir pilnai integruotas į žmonių ir gyvūnų gyvenimą. Todėl žaidimas užima svarbią vietą ne tik vaikų, bet ir suaugusiųjų bei visos visuomenės gyvenime.“ O štai H. Olsen (cit. iš Leeper, 1968) pripažįsta rengimosi ateičiai funkciją, realizuojamą atliekant įvairius gyvenimo vaidmenis, ir atsipalaidavimo funkciją, nes vaikas žaisdamas naudojasi energijos pertekliumi, o poilsiaudamas ir pramogaudamas sumažina kylančias įtampas. Dar kiti autoriai (Butvilas, 2008; Joe Frost, 2010; Ivanauskienė, 1996; Scheiwe, Willekens, 2009) nurodo, kad žaidimas padeda vaikams įgyti vertingą socializacijos patirtį, praturtinančią jų asmeninį ir bendruomeninį gyvenimą.

Apibendrinus nagrinėtą žaidimo teorijų literatūrą, galima išskirti *ikimokyklinio amžiaus vaikų* žaidimų paskirtis (4 lentelė).

Ikimokykliniame amžiuje žaidimas kaip daugiafunkcis fenomenas taip pat turi keleriopą paskirtį, aprėpiančią ne tik tam tikrų vaiko fizinių ir psichinių galių lavinimą, dalykinių žinių ir įgūdžių įgijimą, netinkamų poelgių koregavimą, bet

4 lentelė. ***Ikimokyklinio amžiaus vaikų žaidimų paskirtys***

Autoriai	*Žaidimo paskirtys*
Burneckienė I. ir Kaffemanienė I., 2001	Žaidimo gebėjimų ugdymas
Dabkevičienė J., 1996	Vaiko mokymasis
Indrašienė V., 1999	Veiksmingas mokymasis
Jonitė V., Karpavičiūtė L., Sabienė I., 2009	Vaiko lavinimas
Petružienė S. ir Ruzgienė A., 2002	Vaiko ugdymas
Grabauskienė A., 1996	Vertybinis ugdymas
Stonkuvienė I., 2005	Dorinis ugdymas
Šniras Š., 2002	Dorinių ir socialinių įgūdžių ugdymas
Ruškus J., Žvirdauskas D., 2010	Drausmės, tvarkos, klusnumo, individualumo, kūrybiškumo, refleksyvumo ugdymas
Frost L. J., 2010	Vaiko adaptacija kultūriniame ir socialiniame pasaulyje
Ruzgienė A., 1996	Vaiko asmenybės tyrimas
Dvarionas D., 1999	Elgsenos koregavimas
Mondeikienė L. ir Žumbakytė R., 1996	Vaiko poilsis
Edenhammar K. ir Wahlund C., 1997	Vaiko vystymasis

ir vertybių ugdymą. Žodžiu, atlieka svarbiausias ugdymo funkcijas – mokomąją, lavinamąją, auklėjamąją, arba vertybinę. Aišku, kaip ir kiekvienam žmogui, o ypač vaikui, labai svarbios ir kitos žaidimo funkcijos: pramoginė, poilsio, padedančios atsipalaiduoti, taip pat tiriamoji, skatinanti vaiko pažinimo poreikius, korekcinė, padedanti taisyti elgesį. Tiesa, kai kurie autoriai korekcinę funkciją linkę sieti su terapine, plačiai pripažįstama pasaulyje ir kol kas pas mus mažai taikoma. D. Dvarionas (1999) mano, kad žaidimo terapija, kuri suvokiama kaip specialiosios pedagogikos metodas, rekomenduojama ir vykdant kitas ugdymo funkcijas. Didelę reikšmę ji turi ugdant įvairius įgūdžius, reikalingus asmeniniame ir visuomeniniame gyvenime, kurie anksčiau ar vėliau integruojasi į žmogaus gyvenimą kaip visumą.

Ikimokyklinio amžiaus tyrėjų V. Glebuvienės, A. Tarasonienės (2008), O. Monkevičienės (1995) ir kt. nuomone, žaidimas įgyvendina įvairias funkcijas: einant nuo dvasinės vaikų saviraiškos ugdymo iki kūrybinės, individualizuotos, integralios vaikų veiklos specialiai grupėse įrengtuose veiklos kampeliuose ar ugdymo namų aplinkoje. Remiantis L. Joe Frost (2010), žaidimas kaip intelektinė, kultūrinė, socialinė veikla pamažu padeda vaikui adaptuotis kultūriniame ir socialiniame pasaulyje.

Žaidimo reikšmė

Kaip jau rašyta, žaidimo funkcija gali būti išreiškiama ir per žaidimo reikšmę. Žaidimo funkcija kaip atlikimas – vykdymas yra ir žaidimo reikšmės atspindys. Antraip, reikšmė yra funkcijos išraiška. Reikšmė yra „ko nors svarba kam nors“ (Jovaiša, 2007, p. 248), kuri objektyvi kaip žinios, normos, objektyvios vertybės. Psichologijos žodyne (1993, p. 254–255) rašoma, kad reikšmė – tai „istorinės patirties, kurią individas perima bendros veiklos ir bendravimo su kitais

žmonėmis procese, apibendrinta forma. Ši patirtis gyvuoja sąvokų, veiksmo schemų, socialinių vaidmenų ir vertybių pavidalu. Iš reikšmių sistemos individo sąmonėje susidaro pasaulio, kitų žmonių, savo paties vaizdas.“ Be to, individuali reikšmių sistema lemia individo pažinimo procesus, socialinį elgesį, reguliuoja veiklą (5 lentelė).

veikla, teikianti malonumą ir nereikalaujanti atsiskaityti už jos rezultatus (Jovaiša, 2007). Išanalizavus įvairių žaidimo teorijų požiūrį į žaidimą kaip į asmens malonumų šaltinį, paaiškėja, kad žaidimas vaikui gali teikti kūno ir dvasios pasitenkinimą.

A. Gučas (1994) ir S. Stonkus (1998) nurodo, kad pirmieji kūno ir dvasios ma-

5 lentelė. ***Žaidimo reikšmės skirtingų žaidimo teorijų požiūriu***

Teorijos	*Žaidimo reikšmės*
Jėgų pertekliaus	Jėgų pertekliaus sunaudojimas
Pasitenkinimo	Pasitenkinimas – pagrindinis gyvenimo tikslas
Kompensacijos	Nevisavertiškumo kompensacija
Funkcinio pasitenkinimo	Funkcinio pasitenkinimo sužadinimas
Pereinamųjų objektų	Kultūrinės patirties kaupimas
Asmenybės	Tarpusavio santykių sistemos kūrimas
Transakcinės analizės	Tarpasmeninio elgesio modelis
Pratimų arba saviauklos	Rengimasis tolesniam gyvenimui
Saviraiškos	Asmenybės įtvirtinimas

Aišku, kad, šių teorijų požiūriu, žaidimas yra daugiareikšmis fenomenas, kuris gali turėti reikšmės ne tik individui tenkinant savo troškimus, išbandant jėgas, bet ir įgyjant įvairiapusės kultūrinės patirties, keičiant tarpusavio santykius, elgesį, galintį padėti kompensuoti vaiko nevisavertiškumą, prisitaikyti tolesniame gyvenime ar įsitvirtinti kaip asmenybei. Konkrečiau kalbant, „žaisdami vaikai įgyja naujų sugebėjimų, įgūdžių, socialinės patirties, vertybių, ugdo savo motorinius sugebėjimus, spręsdami sudėtingas užduotis, žaisdami žodžiais ir mintimis, lavina savo protą, vaidindami vaidmeninius vaidinimus, įsisąmonina socialiai priimtinas elgesio normas ir moralės taisykles“ (Žukauskienė, 2001, p. 154). Be to, ikimokykliniame amžiuje, kuriame žaidimas yra vyraujantis vaikų veiklos tipas, dažnai suvokiamas kaip laisvai pasirenkama

lonumo reikšmę visų pirma pripažino antikos pedagogikos atstovai (Galenas ir Kvintilijanas), paskui – ir vėlesnių amžių (O. Decroly, F. Frobel, A. Komensky, M. Montessori, H. Pestalozzi, J. Rousseau ir kt.), kurie pripažino žaidimo teikiamo asmeninio, tarpasmeninio, vaidybinio, estetinio, moralinio, vidinio malonumo ir pasitenkinimo reikšmę. Taigi „XIX amžiaus pabaigoje Europos valstybėse žaidimais imta vadinti daugelį tų žmogaus veiksmų, kurie nepretenduoja į sunkų darbą ir teikia žmogui pasitenkinimą, linksmybę“ (Stonkus, 1998, p. 9).

Šiuolaikiniai žaidimo teoretikai taip pat linkę pripažinti šias dvi istoriškai žinomas reikšmes: kūno ir dvasios malonumą – pasitenkinimą. K. Dineika (2000), rašydamas apie ikimokyklinio amžiaus ypatumus, teigia, kad šiame amžiuje reikia ypač rū-

pintis vaikų judesių lavinimu, nes tai daro įtaką ne tik fiziniam išsilavinimui, bet ir bendrai vaiko raidai. Tam būtina kasdien pasitelkti natūralius sveikatos veiksnius ir parinkti tinkamus žaidimus, teikiančius malonumą ir pasitenkinimą veikla. Kadangi pasitenkinimas gali būti daugiareikšmis, tai vieni autoriai daugiau linksta išskirti vienas kurias pasitenkinimo reikšmes (kūrybines, moralines ar terapines ir pan.), kiti – daugelį reikšmių. Tačiau vienu ir kitu atveju nepaneigiama, kad žaidimas, kaip vaiko malonumo ir pasitenkinimo šaltinis, yra tokia veikla, kurioje pačioje slypi didelė vertybė, pasak L. Joe Frost (2010), kreipianti vaiką nuo vienatvės patirčių link socializacijos ryšių su objektais ir žmonėmis. Tuomet socialinio konteksto šviesa nušviečia bendras draugystės ir džiūgavimo patirtis kaip reikšmingą vaiko charakterio, asmeninių vertybių, socialinių jausmų ir socialinių gebėjimų ugdymo sąlygą.

Išvados

Pripažįstant socializacijos reikšmę visavertės asmenybės raidai, ypatinga vieta tenka pirminei socializacijai vaikystėje, galinčiai ne tik apsaugoti individą nuo destruktyvaus elgesio vėlesniame amžiuje, bet ir padėti jam ateityje tapti aktyviu kultūros ir civilizacijos kūrėju. Mat pirminės socializacijos metu perimtos tam tikros socialinės kultūrinės vertybės, įgyti pirmieji socialinės adaptacijos įgūdžiai, patirti socialiniai jausmai tampa tolesnio gyvenimo pamatu. Tad ankstyvoje vaikystėje labai svarbu tinkamai organizuoti vaiko gyvenimą ir veiklą, o ypač sudaryti palankias sąlygas žaidybinei veiklos formai reikštis.

Žaidimas, kaip daugiamatis fenomenas XIX ir XX a. vyravusių žaidimo teorijų – asmenybės, pasitenkinimo, funkcinio pasitenkinimo, jėgų pertekliaus, kompensacijos, pereinamųjų objektų, pratimų arba saviauklos, saviraiškos, transakcinės analizės – požiūriu, dažniausiai apibrėžiamas kaip veikla (asmeninė, tarpasmeninė, laisva, kūrybinė, terapinė, specialioji, parengiamoji ir pan.). Svarbiausia žaidimų paskirtis – asmenybės ugdymas: bendrasis, fizinis, psichinis, dvasinis. Tiesa, kai kurie autoriai ypač pabrėžia žaidimo kultūrinę, socialinę ar rengimosi ateičiai paskirtį, kurią realizuojant įgyjama vertingos socializacijos patirties.

Ikimokykliniame amžiuje žaidimas taip pat susiejamas su vaiko asmenybės ugdymu: fizinių ir psichinių galių lavinimu, žinių ir įgūdžių įgijimu, elgesio korekcija, vertybių įsisavinimu. Šiame amžiuje vis labiau pripažįstama terapinė žaidimo paskirtis, kuri palengvina įgyvendinti visas kitas žaidimo funkcijas ir ypač – ugdyti socialinius įgūdžius, kaip sėkmingos integracijos į visuomeninį gyvenimą sąlygą. Taip pat pabrėžiama žaidimo pramoginė ir poilsio paskirtis, padedanti vaikui atsipalaiduoti, patirti naujų įspūdžių.

Taigi žaidimas – daugiareikšmis fenomenas, turintis įvairiopos įtakos vaiko asmenybei. Atsirėmus į minėtas XIX ir XX a. teorijas, žaidimas gali padėti individui ne tik patenkinti savo troškimus, išbandyti jėgas, pašalinti nereikalingas įtampas, turiningai pailsėti, bet ir įsisąmoninti socialiai priimtinas elgesio normas, įgyti vertingos elgesio patirties, lemiančios nevisavertiškumo kompensacijos ir socialinės adaptacijos procesų kokybę. Be to, kaip vyraujantis

vaikų veiklos tipas, žaidimas ikimokykliniame amžiuje – reikšmingas malonumų, džiaugsmo, linksmybių šaltinis, teikiantis kūno ir dvasios pasitenkinimą: asmeninį, tarpasmeninį, vaidybinį, estetinį, moralinį, kūrybinį, vidinį. Išplėsdamas vaiko džiaugsmingos patirties lauką, žaidimas tampa didele vertybe, lemiančia tiek vaiko socialinę, tiek individualią raidą kaip sėkmingos socializacijos pagrindą.

Vertinant žaidimo įtaką vaiko socialinės saviraidos aspektu, darosi akivaizdu, kad per žaidimo metu natūraliai susidarančias situacijas vaikas turi galimybių mokytis atlikti įvairius socialinius vaidmenis, mėgdžioti ir išbandyti naujus elgesio ir bendravimo modelius, padedančius lengviau prisitaikyti prie bendraamžių, įsitraukti į grupės gyvenimą, užimti palankų statusą. Vaiko individualybės raidos aspektu – įgyti naujų sugebėjimų, įgūdžių, individualios patirties, normų bei taisyklių, patirti džiaugsmingų išgyvenimų, malonumų. Apibendrintai kalbant – ikimokykliniame amžiuje dėti pirmutinius socialinės ir individualios asmenybės raidos pamatus. Visa tai leidžia žaidimą įvardyti kaip reikšmingą šio amžiaus socializacijos veiksnį.

LITERATŪRA

Adler, A. (2003). *Žmogaus pažinimas.* Vilnius: Vaga.

Aramavičiūtė, V.; Martišauskienė, E. (2004). Ryškesni paauglių ir jaunuolių socializacijos ypatumai. *Pedagogika*, t. 70, p. 14–21. Mokslo darbai. ISSN 1392–0340. Vilnius: Vilniaus pedagoginio universiteto leidykla.

Berne, E. (2009). *Žaidimai, kuriuos žaidžia žmonės.* Vilnius: Vaga.

Berns R. M. (1996). *Child, Family, Community.* Holt, Rinehart and Winston.

Bitinas, B. (2000). *Ugdymo filosofija.* Vilnius: Enciklopedija.

Broom, L.; Bonjean, Ch. M.; Broom, D. H. (1992). Socializacija. *Sociologija*. Kaunas: Littera Universitatis Vytauti Magni.

Burneckienė, I.; Kaffemanienė, I. (2001). *Specialiųjų poreikių vaikų žaidimo gebėjimų ugdymas*. Šiauliai: Šiaulių universiteto leidykla.

Butvilas, T. (2008). *Šeimoje netektį patyrusių vaikų socializacija.* Vilnius: Mykolo Romerio universitetas.

Dabkevičienė, J. (1996). *Mokomės žaisdami. Pradinis ugdymas: retrospektyva ir perspektyva.* Šiauliai: Šiaulių pedagoginis universitetas, p. 60–65.

Dambrauskas, J. (2006). *Žaidimas ir kultūra Lietuvoje*. Vilnius: Aidai.

Dineika, K. (2000). *Žaidimai.* Vilnius: Lietuvos sporto informacijos centras.

Dvarionas, D. (1999). *Vaikų elgsenos koregavimas žaidimo terapija.* Vilnius: Vilniaus pedagoginis institutas.

Edenhammar, K.; Wahlund, Ch. (1997). *Be žaidimų nėra vystymosi.* Vilnius: Vaiko teisių informacijos ir konsultavimo centras.

Frost, L.J. (2010). *A history of children's play and play environments.* London and New York: Routledge, Francis and Tylor group.

Glebuvienė, S. V.; Tarasonienė, A. L. (2008). *Šiuolaikinės informacinės technologijos ir vaikų žaidimai*, t. 89, p. 70–74.

Grabauskienė, A. (1996). *Gerumo mokyklėlė.* Vilnius: Viltinga,

Gučas, A. (1994). *Vaikų darželio pedagogika.* Kaunas: Šviesa.

Indrašienė, V. (1999). *Didaktinių žaidimų ir patraukliųjų užduočių veiksmingumas mokant matematikos I – II klasėse.* Vilnius: Vilniaus pedagoginis institutas.

Ivanauskienė, F. (1996). Pradinukų laisvalaikio vertybinis aspektas. *Pradinis ugdymas: retrospektyva ir perspektyva:* Mokslinės praktinės konferencijos medžiaga. Šiauliai: Šiaulių pedagoginis institutas, p. 91–94.

Ivanovas, P. (2000). *Vaikų žaidimai.* Šiauliai: Šiaurės Lietuva.

Jonitė, V.; Karpavičiūtė, L.; Sabienė, I. (2009). *Ikimokyklinio amžiaus vaikų lavinimas plokštumos spalvų ir geometrinių figūrų žaidimais, taikant Latvijos Respublikos pedagogų sukurtą žaidimų metodiką.*

Vilnius: Vilniaus pedagoginio universiteto leidykla, p. 29–39.

Jovaiša, L. (2007). *Enciklopedinis edukologijos žodynas*. Vilnius: Gimtasis žodis.

Juodaitytė, A. (2002). *Vaikystės fenomeno pedagoginės rekonstrukcijos*. Klaipėda: Klaipėdos universitetas.

Kaffemanienė, I. (1995). *Žaidimų teorija ir metodika.* Šiauliai: Šiaulių pedagoginis institutas.

Kontautienė, Z. (1978). *Žaidimų teorija* / LTSR aukštojo ir specialiojo vidurinio mokslo ministerija. Vilnius.

Kvieskienė, G. (2003). *Socializacija ir vaiko gerovė.* Vilnius: Vilniaus pedagoginis universitetas.

Kvieskienė, G. (2005). *Pozityvioji socializacija.* Vilnius: Vilniaus pedagoginis universitetas.

Leeper, H. S. (1968). *Good schools for young children.* New York: The Macmillan Company; London: Collier-Macmillan Limited.

Leliūgienė, I. (1997). *Žmogus ir socialinė aplinka.* Kaunas: Kauno technologijos universitetas,

Leonavičius, V. (2004). *Sociologija*. Kaunas: Vytauto Didžiojo universitetas.

Merkys, G. (2002). *Veiksmingų resocializacijos ir ugdymo metodologijų paieškos problema. Nepilnamečių resocializacija.* Šiauliai: Šiaulių universitetas, p. 33–47.

Mondeikienė, L.; Žumbakytė, R. (1996). Žaidimai per pedagogines pauzes pirmos klasės pamokose. Iš: *Pradinis ugdymas: retrospektyva ir perspektyva.* Šiauliai: Šiaulių pedagoginis institutas, p. 158–161.

Monkevičienė, O. (1995). *Vėrinėlis, knyga auklėtojai.* I–II dalis. Vilnius: Leidybos centras.

Navaitis, G. (1999). *Vaikų psichologinis konsultavimas.* Vilnius: Presvika.

Petružienė, S.; Ruzgienė, A. (2002). *Vaikų loginiai-konstrukciniai žaidimai priešmokyklinio ugdymo procese: pedagoginės diagnostikos aspektas*, t. 58, p. 60–65.

Psichologijos žodynas. (1993). Vilnius: Mokslo ir enciklopedijų leidykla.

Richards, M. (1974). *The integration of a child in to a social World*.

Ruškus, J.; Žvirdauskas, D. (2010). Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo paskirčių hierarchija Lietuvoje. *Acta Paedagogica Vilnensia*, t. 24, p. 54–68.

Ruzgienė, A. (1996). Žaidimas ir asmenybės tyrimas. Iš: *Pradinis ugdymas: retrospektyva ir perspektyva*. Šiauliai: Šiaulių pedagoginis universitetas, p. 200–202.

Scheiwe, K.; and Willekens, H. (2009). *Child care and preschool development in Europe*. Palgrave Macmillan.

Stonkus, S. (1998). *Žaidimai*. Kaunas: Lietuvos kūno kultūros institutas.

Stonkuvienė, I. (2005). *Dorinis vaikų ugdymas Lietuvos kaimo bendruomenėje (1900–1940): etnopedagoginės įžvalgos*. Daktaro disertacija. Klaipėda: Klaipėdos universitetas.

Šniras, Š. (2002). Žaidžiančių krepšinį moksleivių dorovinių-socialinių įgūdžių ypatumai. *Pedagogika*, t. 58, p. 123–129.

Tillmann, K. J. (1994). *Socialization theorien: eine Enfuhrung in den Zusammenh ang von Gesellschft*. Institutio.

Valickas, G. (1997). *Psichologinės asocialaus elgesio ištakos.* Vilnius: Lietuvos teisės akademija.

Vaitkevičius, J. (1995). *Socialinės pedagogikos pagrindai.* Vilnius: Egalda.

Vasiliauskas, R. (2006). *Lietuvių liaudies pedagogika – jaunosios kartos socializacijos fenomenas*. Vilnius: Vilniaus pedagoginio universiteto leidykla.

Winnicott, D. W. (2009). *Žaidimas ir realybė*. Vilnius: Vaga.

Žukauskienė, R. (2001). *Raidos psichologija*. Vilnius: Margi raštai.

PLAY AS A FACTOR OF SOCIALISATION IN THE CHILDHOOD

Vanda Aramavičiūtė, Placida Jasiūnaitė

S u m m a r y

The article actualises the importance of socialisation nurturing a full-fledged personality. Acknowledging the meaning and particularity of socialisation in ontogenesis, the particular importance of primary socialisation in the childhood is pointed out. Play stands out as one of the factors that determine socialisation processes in current world. On the basis of the play theories of the 19th and 20th centuries (personality, satisfaction, functional satisfaction, surplus of powers, compensation, transitional objects, exercises or self-education, self-expression, transactional analysis) and data of contemporary researches, play is defined as

the main child's activity: free, personal, interpersonal, creative, therapeutic, special, preparatory, etc.

Having discussed the purpose and meaning of play as expressions of play functions from the holistic point of view, the varied influence of play on child's socialisation is revealed. Evaluating this effect from the point of view of child's social self-development, it is stated that through naturally occurring situations during play, a child is exposed to real possibilities to learn to perform various social roles, to try out new model of behaviour and communication that help him/her to better adjust to their peers, to involve into group's life and to achieve a favourable status. In terms of child's individuality development a child is able to acquire new abilities, skills, indivual experience, norms and regulations, to experience joy and pleasures. Generalising, play may lay valuable foundation for development of child's social and individual personality, which allows for considering play as a significant factor of socialisation in the childhood.

Keywords: socialisation, childhood, play, purposes, meanings and possibilities.

Įteikta: 2010 11 16
Priimta: 2011 03 02